

Samplitude Zone

MAGAZIN
TEST
PRAXIS
SERVICE

- ▶ Die Arbeit mit virtuellen Instrumenten
- ▶ Instrumente einspielen und automatisieren

VITA ist ein virtuelles Instrument, das zum Lieferumfang von Magix Samplitude gehört.



Kaum eine Produktion kommt heute ohne den Einsatz virtueller Instrumente aus. Auch in Samplitude ist das Einbinden von sogenannten VSTi einfach zu bewerkstelligen. Bevor wir in dieses Thema einsteigen, sollte vorher allerdings noch – sofern noch nicht geschehen – das ASIO-Soundsystem in puncto VST optimiert werden. Dazu öffnen wir mit der Taste Y das Optionen-Fenster und wählen dort den gewünschten ASIO-Treiber aus. Schauen Sie sich hier vor allem die Latenz-Werte Ihres Audio-Interfaces an. Mit Latenz ist in unserem Fall die Zeit zwischen Anschlagen der Taste bzw. dem Senden des entsprechenden MIDI-Befehls und der Wiedergabe des erzeugten Audiosignals durch den Rechner gemeint – die sogenannte Response-Latenz. Eine zu hohe Latenz wirkt sich aber auch auf den Audio-Durchlauf, eingesetzte Effekte und vor allem auf das Monitoring aus. Besonders beim Monitoring können hohe

Latenzzeiten einem schnell den Spaß verderben. Dieser Wert sollte also so gering wie möglich sein. Viele Audio-Interfaces lassen nach Klick auf den Button „Einstellungen“ gezieltes Fine-Tuning in Sachen Latenz zu. Probieren Sie verschiedene Setups aus und wählen Sie die Einstellungen, mit denen Sie die besten Ergebnisse für Ihr Interface erzielen.

VSTi-Spuren einspielen

Genug konfiguriert – jetzt wollen wir endlich ein VST-Instrument in Aktion hören. Dazu wählen wir im Menü „Spur“ den Eintrag „Neue Spuren einfügen“ und „Neue MIDI-Spur“. Links im Spurfenster im MIDI-Bereich routen wir Out-Kanal auf ein „Neues Instrument“, und wählen hier ein passendes virtuelles Instrument aus. In unserem Beispiel nehmen wir Samplitudes Onboard-Instrument „VITA“. Sollten hier nicht alle

verfügbaren VSTis angezeigt werden, ist vermutlich der Plug-in-Pfad nicht korrekt eingestellt. Schauen Sie noch einmal in den Optionen (Taste Y) unter „Effekte“ und „VST/DirectX/ReWire“, ob der VST-Plug-in-Pfad auf den Ordner verweist, in dem Ihre VST-Plug-ins abgelegt sind.

Wenn wir jetzt per Masterkeyboard unsere Spur anspielen, sollte das Plug-in zu hören sein. Um den Sound zu verändern, können wir nach Herzenslust an den Knöpfen und Reglern drehen, die das virtuelle Instrument auf seiner Oberfläche bereitstellt. Und natürlich sollte sich das eingespielte Material nun auch per Druck auf den Record-Taster aufnehmen und nach Abschluss der Aufnahme wieder abspielen lassen.

Da wir ja nicht nur live spielen, sondern unsere kreativen Takes auch gerne dauerhaft im Arrangement platzieren wollen, legen wir also direkt los, aktivieren das Metronom mittels „Click“ in der Transportkonsole und beginnen mit dem Einspielen. Wer übrigens auf den üblichen, meist zweittaktigen Vorzähler nicht verzichten möchte, kann diesen in den Optionen unter „Metronom“ ganz den eigenen Bedürfnissen anpassen.

Ein Doppelklick auf das neue MIDI-Objekt öffnet automatisch den MIDI-Editor. Hier können wir das eingespielte Material nachbearbeiten. Um die in aller Regel nicht ganz sauber eingespielten Noten zurechtzurücken, wählt man alle Noten aus (Shortcut: Strg+A) und quantisiert sie anschließend durch Klick auf den Quantisieren-Button.



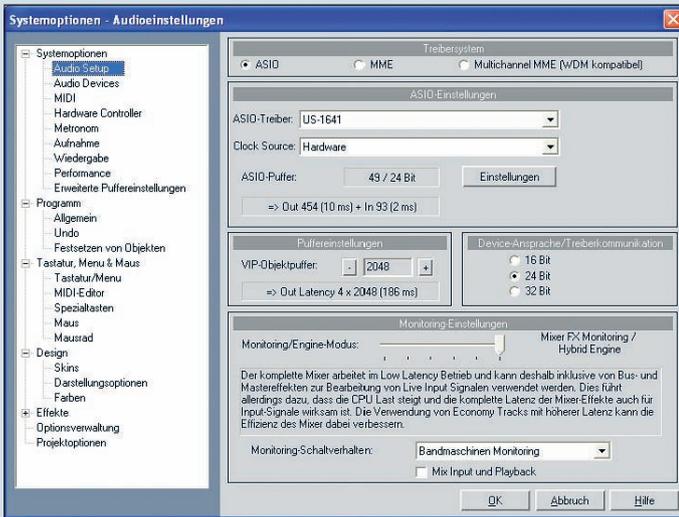
Routen Sie den „Out“-Kanal auf das gewünschte VSTi.



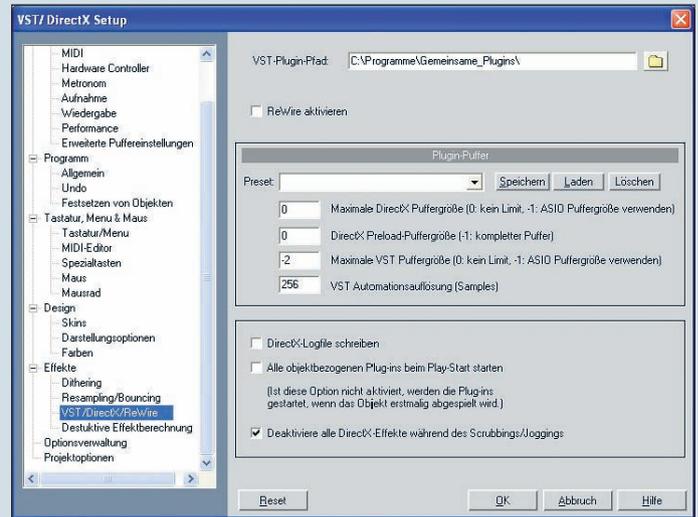
Schalten Sie den Automationsbutton auf „T“.



In den Optionen der meisten Audiointerfaces lässt sich das Latenzverhalten einstellen.



Die Latenz sollte möglichst gering sein, um hörbare Delays zu vermeiden.



Achten Sie darauf, dass der Plug-in-Pfad korrekt eingestellt ist.

Alles automatisch ...

VITA bietet eine Sektion, in der sich der Filtereinsatz des ausgewählten Klangs bearbeiten lässt. Hier können unter anderem ADSR-Hüllkurve, Cutoff und Resonanz eingestellt werden. Besonders Pads, Flächen oder Leadsounds lassen sich mit ein paar Regleränderungen während des Abspielens mit deutlich mehr Dynamik und Ausdruckskraft aufpeppen. Spielen Sie also das eingespielte Objekt in einer Schleife (Loop-Button in der Transportkonsole) ab und holen Sie sich die Oberfläche des VST-Instruments per Rechtsklick auf den Out-Kanal (im Midi-Bereich der Spurinfos) wieder in den Vordergrund. Jetzt drehen wir – während der Loop spielt – an den Reglern und merken

schnell, dass sich beispielsweise ein simples Streicher-Muster mit einer kleinen Cut-off- und Resonanz-Fahrt deutlich spannender anhören kann. Um unsere kleine Filterfahrt auch tatsächlich aufzuzeichnen, müssen wir eine Automatisierungskurve für ein Objekt oder eine Spur anlegen. Der einfachste Weg dahin, ist das Live-Aufzeichnen der Reglerbewegungen während der Wiedergabe. Dazu schalten wir zunächst den Button „Autom.“ Links im Track Editor auf „T“ und holen uns das Plug-in-Fenster noch einmal in den Vordergrund. Danach schalten wir im „Plug-in“-Menü unter „Nächsten Parameter automatisieren“ die Automatisierungsfunktion scharf. Wenn man jetzt den Part abspielt werden alle Reglereinstellungen,

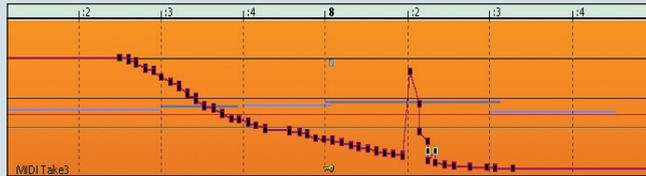
die wir mit der Maus manuell verändern, live aufgezeichnet und in einer Controllerkurve über das Objekt gelegt. Anschließend können wir die Knotenpunkte auf dem Objekt noch verändern, indem wir die einzelnen Punkte mit der Maus an die vorgesehenen Stellen ziehen.

Es bewegt sich!

Wenn das Projekt jetzt noch einmal abgespielt wird, drehen sich die virtuellen Potis des VSTis wie von Geisterhand selbst. Das sieht jetzt nicht nur ungemein cool aus, sondern hat auch einen ganz praktischen Nutzen. Jede auf diese Weise aufgezeichnete Parameterveränderung wird mit dem Projekt gespeichert und ist somit zusammen mit dem Song konserviert. Auf die ►



Durch Regler-Bewegungen auf der VSTI-Oberfläche lässt sich eine Automation denkbar einfach umsetzen.



Die Knotenpunkte der Parameterbewegungen lassen sich nachträglich ändern.

gleiche Weise lassen sich auch beispielsweise externe Synthesizer oder Effektgeräte steuern und automatisieren. Kleiner Tipp: Damit die Spuren nicht zu unübersichtlich fürs spätere Editieren werden, können die Automationskurven auch auf separate MIDI-Spuren gelegt werden. Wichtig ist, dass diese Spur dann den gleichen Ausgang und MIDI-Port nutzt wie das Gerät/Plug-in, das angesteuert werden soll. Auf diese Weise kann man mit einer einzigen Automationskurve auch gleich mehrere Spuren ansteuern.

Hardware-Controller benutzen

Ein deutlich komfortableres Eingabemedium für MIDI-Controller-Daten ist natürlich ein Hardware-Controller. In der Regel wird die Hardware per USB oder MIDI angeschlossen und kann auf diese Weise die Controller-Daten mit Samplitude austauschen. Genauso wie eingangs beschrieben, kann nun auch der externe Controller das Plug-in oder das externe MIDI-Gerät steuern. In der Praxis können die Knöpfe und Regler auch meist frei belegt werden und damit ihren virtuellen Pendanten fest zugeordnet werden. Wenn man ein bestimmtes Plug-in oft verwendet, sollte man diese Einstellungen einmal vornehmen und speichern.

Hardware „anlernen“

Zuerst müssen wir einige Grundeinstellungen erledigen, damit die Software auch weiß, mit welcher Hardware sie es zukünftig zu tun hat. Dazu öffnen wir die Systemeinstellungen (Taste Y) und den „Hardware Controller“-Dialog. Dort wird zunächst über „Neu hinzufügen“ ein neues Template angelegt. Suchen Sie sich aus der Liste ihren oder einen kompatiblen Controller heraus oder wählen Sie „empty“ für den Fall, dass Sie ein neues Setup konfigurieren wollen (oder müssen). Sollten für Ihren Controller die Standard-Setups nicht ausreichen, können im gleichen Fenster unter „Controller anpassen“ und „Optionen“ noch detaillierte Angaben zur Hardware gemacht werden. Viele Geräte verstehen Protokolle wie Mackie Control oder HUI. Deswegen lohnt auf jeden Fall ein Versuch, bevor Sie die oft etwas mühsame Konfigurationsarbeit beginnen. Wählen Sie dann rechts die MIDI-Ports aus, an die die Hardware angeschlossen ist. Der Controller ist nun grundsätzlich betriebsbereit.

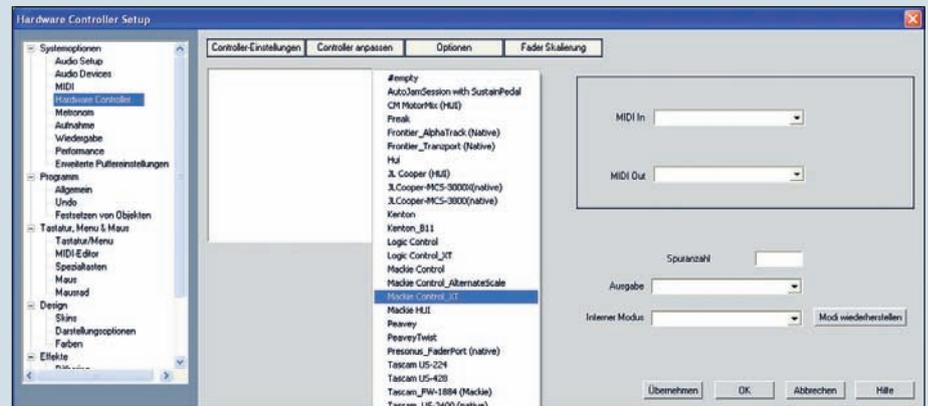
MIDI-Learn

Natürlich weiß Samplitude jetzt noch nicht, welche Knöpfe welche Funktionen „fernsteuern“ sollen. Dafür gibt es die MIDI-Learn-Funktion. In Samplitude lassen sich

damit recht schnell ganz ansehnliche Setups basteln. MIDI-Learn in Samplitude ist denkbar einfach: Öffnen Sie das entsprechende Plug-in und stellen Sie Controller und VST-Spur auf den gleichen MIDI-Kanal. Im Plug-in-Fenster klicken Sie nun im Menü „Plug-in“ den Befehl „Hardware Controller anlernen“. Jetzt bewegen Sie kurz das Element, den Knopf oder Regler des Plug-ins und anschließend das entsprechende Hardware-Pendant am Controller. Jetzt sollte sich dieser Parameter per Hardware-Controller steuern lassen. Ist der Controller einmal angeschlossen und richtig konfiguriert, kann darüber die MIDI-Automations-Funktion sehr komfortabel gesteuert werden. Über das Plug-in-Fenster und „Nächsten Parameter automatisieren“ schaltet sich auch hier die Automatisierungsfunktion ein. Hier können, wie gehabt, während der Projektwiedergabe alle möglichen Reglereinstellungen aufgezeichnet werden, die dann anschließend als schicke Controllerkurve über das Objekt gelegt werden und fortan immer „mitgespielt“ werden.

Zufallsmusik

Falls ein automatisierter Parameter nicht ausreicht, lassen sich auf die gleiche Art und Weise problemlos beliebig viele weitere Automationskurven anlegen. Interessant ist in diesem Zusammenhang übrigens auch der Punkt „Parameter zufällig setzen“ im „Plug-in“ auf der Oberfläche des VSTis. Probieren Sie dieses Zufalls-Feature doch ruhig hin und wieder aus, um neue Ideen zu generieren. Sie werden sicher schnell merken, dass Automation ein unverzichtbares Werkzeug sein kann – gerade wenn es darum geht, beispielsweise eine Hook-Line oder einen Basslauf dynamischer und lebendiger werden zu lassen. Viel Spaß also beim „Knöpfchendreher“! **Sascha Beckmann**



Auch externe Hardware-Controller lassen sich problemlos zur Automation einsetzen.